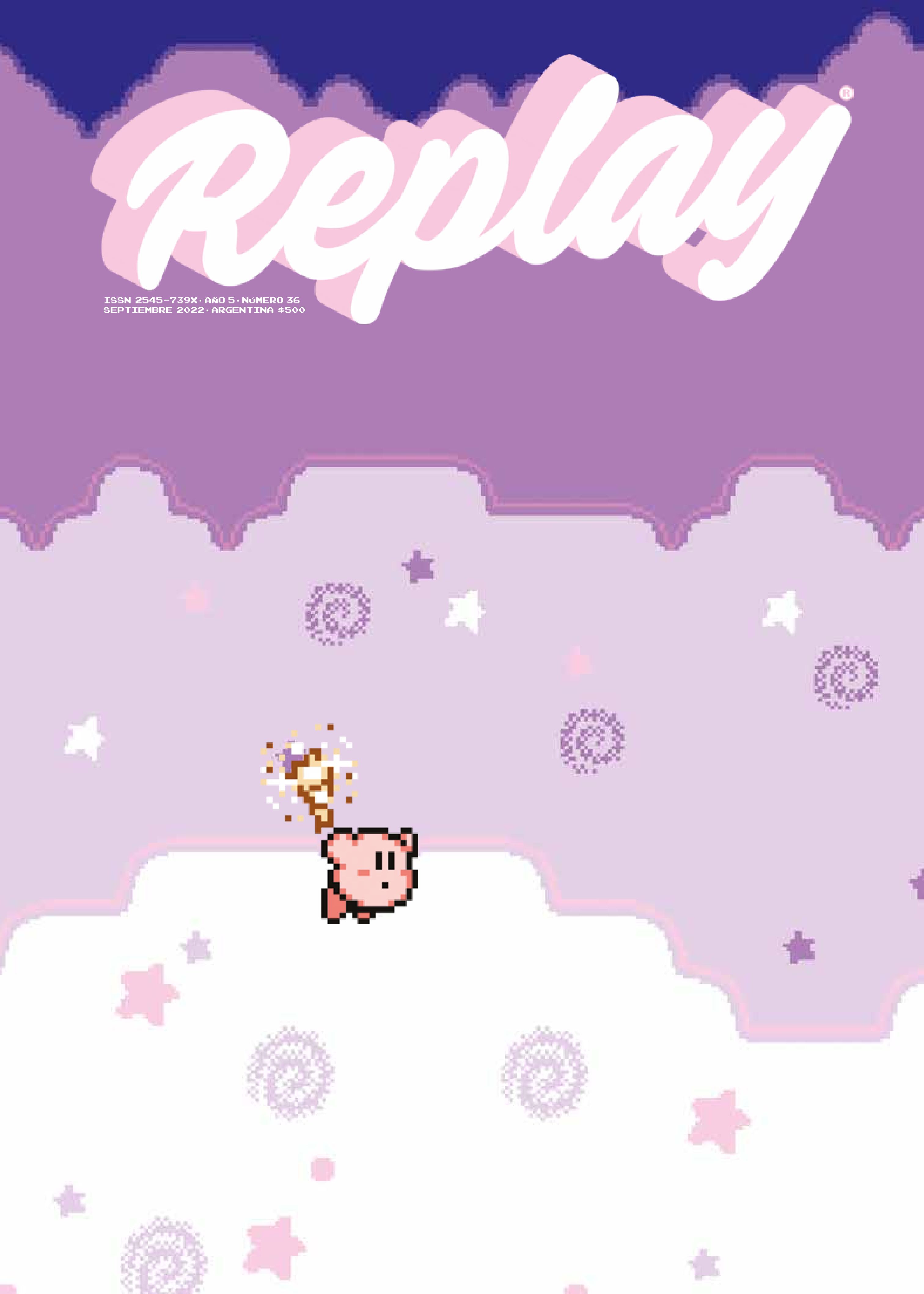


ISSN 2545-739X · AÑO 5 · NÚMERO 36
SEPTIEMBRE 2022 · ARGENTINA $500



REVISTAREPLAY.COM.AR





LA DINASTÍA DE JUGADORAS

Cuenta la leyenda que en los 80 conoció el Atari en la casa de una hermana. Una sobrina declara haberse despertado a la madrugada y contemplar a su tía, torso inclinado sobre el joystick, enlazando vaquitas en el *Stampede*. Tardaría poco en comprarse un clónico Dynacom. Su primera hija recuerda que la veía horas jugando al *Basketball*, aunque ella no entendía qué pasaba con esos píxeles.

En los 90, consiguió un CD-ROM en un local de la avenida principal de Junín, con un juego que *seguro le iba a gustar* porque había que resolver problemas con ingenio. El estante inferior del mueble de la CPU se pobló de guías de aventuras gráficas. "Es el último recurso fijarse, hay que pensar", me decía, mientras jugábamos todo lo que podíamos al *Grim Fandango* antes de que se trabara. Yo agradecía los doblajes castizos porque no sabía leer tan rápido.

En 2005 me regaló una NES, cuando mis compañeros de primaria ya tenían la Play 2. Ese día dupliqué su gesto y jugué toda la noche al *Mario*. Nos enojábamos por dejarnos en el piso de abajo del *Ice Climber*. Reímos cada vez que el domador del *Circus Charlie* ardió en llamas.

Hoy le reservo unas horas en cada visita para que retome sus partidas en mi Nintendo, y nunca falta el reclamo de que no le bajé jueguitos nuevos. Para ella, todo eso y mucho más, porque mi mamá me enseñó prácticamente todo, pero lo más importante es que con el botón derecho se abre el inventario.

► SOFÍA CHECCHI

equipo Replay | Año 5 · Nº36
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Septiembre 2022

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Emmanuel Firmapaz.

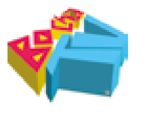
Esta edición se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2022.

CON EL PATROCINIO DE









Nuestros videos son producción de *Replay* junto a:
bocha-tv.net

REVISTAREPLAY.COM.AR







CRÓNICAS DE NAVE EN EL OBELISCO

En el marco de los festejos por los 10 años de NAVE Arcade, Videogamo lo hizo de nuevo: sacó a pasear la máquina por toda la ciudad y terminó donde inicia el juego.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El 16 de julio amaneció nublado y ventoso. Tras las ventanas del balcón de mi palacio del Once se vislumbraban los vestigios de una ínfima lluvia que había acaecido durante algún momento de la madrugada o primera mañana. Pensé: "¿Se suspende por lluvia?"; me respondí al instante: "¿Suspender? ¿Videogamo?". Pues no, mi ciela; me levanté y comencé los preparativos para la gira a través de una Buenos Aires encapotada y amenazante de tormentas. La gerencia de Videogamo organizó, en el marco de los festejos por los 10 años de NAVE Arcade, una gira callejera por 4 lugares icónicos en la historia del juego, bajo la premisa de jugar en la vía pública. Con el debut de una batería de más de 60 kilos con 14 horas de autonomía y un miniflete, la Nave se dirigió a cuatro postas: el mítico Club V (esq. Corrientes y Julián Álvarez), Nale S.A. (av. Independencia a unas cuadras de Boedo), CCEBA (sobre Florida, al lado de la plaza San Martín) y, finalmente, el Obelisco.

Llego a las 13:15 a la primera parada y allí me encuentro con los habitués de siempre: PAL y NDP, que, además de ser dos de lxs más grandes jugadorxs de NAVE, son amigues y hermosas personas. Mientras espero la llegada de Ezequiel y de la máquina, veo la fachada de Club V con detenimiento y entiendo todo. Una infinidad de veces pasé por allí y nunca había notado lo increíblemente igual que se ve el gabinete de NAVE a aquella esquina negra y blanca. Cuando a las 14 hs. llega la máquina y se posiciona en medio de la fachada, toda esa pintura blanca parece salir desde el gabinete de NAVE de una forma natural y obvia. La escudería Replay marca la cancha, siendo este humilde cronista quien mete el mejor puntaje de un NAVE Extreme picante y lloviznoso.

Tras escasos 20 minutos de juego, la máquina parte a su nuevo destino y yo me dirijo con mi bici hacia allí: Nale S.A., una zinguería en la avenida Independencia que tiene una tipografía muy similar a la de NAVE e incluso la numeración de la calle puesta sobre la puerta es muy parecida a los números del puntaje de Dobotone. Sin lugar a dudas, los dueños de Nale S.A. son Videogamo en un universo paralelo en el que se dedican a la construcción. En esta posta ya se va sumando más gente y la escudería Replay sigue dando que hablar: mis 8:51 minutos de NAVE Extreme siguen siendo el mejor puntaje y Ezequiel rompe su marca personal. Todo marcha bien.

Tras una media hora de juego, la Nave se va y pedaleo hacia el barrio de Retiro, donde se hallaba el CCEBA (Centro Cultural de España en Buenos Aires), lugar en el que se presentó NAVE por primera vez. En pleno Microcentro porteño, con los arbolitos gritando las cotizaciones, los turistas mirando sin entender y algunas familias extrañadas, comienza el torneo de NAVE Extreme. La escudería Replay se siente con fuerza para pelear, pero en esta tercera posta ya somos una veintena de personas que incluyen a varixs grandes pilotos de NAVE. Lamentablemente, como bien decía Flema, "por más que lo intente, nunca es suficiente, cuánto poder tiene tu ambición", y la ambición de los campeones de siempre triunfa sobre el vuelo corto de quienes queremos despegar: NDP se corona campeón de la fecha.

Pero ahora sí, la hazaña cúlmine. Caminamos con Ezequiel y Moco hacia el Obelisco, a presenciar el evento más maravilloso del videojuego argentino; amenazados por una lluvia que nunca llega y por un viento invernal que golpea, nos apuramos a llegar. Son las 17:30, el sol comienza a ocultarse, más jugadorxs llegan y Hernán y Máximo aparecen arrastrando el gabinete. Comienzan la danza del encuadre perfecto con el Obelisco; la precisión milimétrica de Hernán siempre me fascinó, digna precisión del karateka que es. Paloma está extasiada de alegría; logró captarla en el momento en que la NAVE se prende y ella explota de alegría. Tengo mucho más para decir, pero el papel es tirano. La fila para jugar se hace eterna, el viento y el frío golpean a lxs jugadorxs, la alegría es total e infinita, la hazaña realizada es única, este momento es irrepetible y maravilloso. Si tuviera que elegir una postal para retratar todo esto, sería la imagen de Paloma festejando la encendida de la NAVE en el Obelisco.

VIDEOS DE LA FECHA:
BIT.LY/NAVEGIRA



SE AGRANDA LA FAMILIA DEL ARCADE NACIONAL

No defraudamos: Replay fue el único medio en la presentación de* Thunderball*, el nuevo arcade de Nando Sarmiento.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El 1 de septiembre, casi al mismo tiempo que intentaban asesinar a la vicepresidenta (!), nos hallábamos en el bar El Destello probando la nueva maquinola desarrollada por Nando Sarmiento, a quien hace varios años, en una *Replay* ya perdida en los anales del tiempo, mencionábamos por su anterior juego, el *Tough Coded*. En este caso, *Thunderball* es totalmente distinto, ya que no requiere de Nando para su funcionamiento; se trata, básicamente, de un juego deportivo de 2 o 4 jugadores, donde debemos controlar a unos deportistas que de seguro no pasan un psicotécnico ni mucho menos un antidopping.

Nuestros jugadores están armados de unos bastones que pueden revolear o usar para golpear a lo *melee*; pero no para reventarse entre ellos, sino para pegarle a una pelota. Cuando uno de nuestros jugadores la golpea, esta se colorea del color del equipo, sale disparada, comienza a rebotar y si toca una de las 8 paredes del ring, la pinta. El equipo que logra pintar todas las paredes de su color gana un punto. Todo esto, además, debe suceder en un tiempo muy limitado: en tan solo 2 minutos y medio de partida debemos vencer a nuestro adversario, siguiendo una lógica 100% de arcade comefichas que recuerda muchísimo a hitazos deportivos como el NBA *Jam*.

Pero no es solamente la mecánica lo que recuerda a ese y otros clásicos de los fichines, sino el mueble en sí, un pedazo de máquina para albergar cómodamente a 4 personas y con un ploteo y una estética hermosos. Se destaca muchísimo la marquesina con un logo clásico muy similar a los fichines deportivos de EA o a la saga de Sega Sports. Para mostrar todo esto, tenemos una brutal pantalla LED de 42" a todo culo, que refleja los vibrantes colores de una manera sublime; y si a esto le sumamos la mágica música y sonidos de Toni Leys, no podemos más que gritar de la emoción.

Así que ya saben, empiecen a armar sus equipos, junten una buena cantidad de fichas y vayan al Destello a probar este nuevo arcade que se suma a la gran familia de fichines nacionales.

> *THUNDERBALL* RECUERDA MUCHÍSIMO A HITAZOS DEPORTIVOS COMO EL *NBA JAM*.

PODÉS VER UN VIDEO DEL JUEGO ACÁ: BIT.LY/ARCADENUEVO

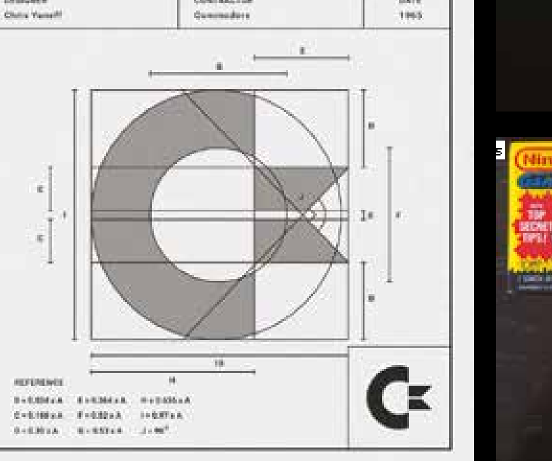
PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1


2


3


4


5


6


1_ YA SE NOS VIENE EL MUNDIAL Y LA FIEBRE DE LAS FIGURITAS ESTÁ MÁS INTENSA QUE NUNCA. LA DE MESSI ES LA MÁS CODICIADA Y ESTÁ DIFÍCIL DE CONSEGUIR. ASÍ QUE SI NO TE SALIÓ EN NINGÚN SOBRE, PODÉS DISFRUTAR DE ESTA HERMOSURA PIXELADA DE ROBOSEPU. (IG: @ROBOSEPU) 2_ UN PURRETE CHRISTIAN BALE DÁNDOLE A LA AMSTRAD CPC EN 1987. 3_ SE CUMPLIERON 40 AÑOS DEL ESTRENO DE *ROCKY III*, DONDE SE VE ESTE HERMOSO PINBALL AUTORREFERENCIAL. LA MESA EXISTIÓ REALMENTE, PERO LA GRÁFICA ES UNA VERSIÓN EXCLUSIVA DE LA PELI. 4_ EL LOGO DE COMMODORE DISEÑADO POR CHRIS YANEFF. PROPORCIÓN ÁUREA, ANDÁ A BUSCARLA AL ÁNGULO. 5_ A FINES DE LOS 80, NINTENDO SACÓ RASPADITAS Y PISTAS PARA SUS JUEGOS DE NES. ESO SÍ: YA EN LOS PAQUETES ACLARABAN QUE NO PODÍAS GANAR NADA. 6_ TAKASHI TEZUKA, DIRECTOR DEL *SUPER MARIO 3*, EDITANDO SPRITES DEL PLOMERO ITALIANO EN UNA FUJITSU FM R-50.

START



SERGIO ANDRÉS RONDÁN*

5 NUEVOS JUEGOS Y HACKS PARA SEGA GENESIS QUE SEGURO NO JUGASTE

Los años no vienen solos y lo peor que nos traen es el tedio de vernos atorados en el tiempo jugando siempre los mismos títulos en nuestra querida Sega. Por eso, hoy me juego mi honor de periodista para sacarte de esa horrible situación con estos títulos que, te aseguro, no vas a saber ni de dónde bajar la ROM.



_XENO CRISIS.

_IRENA GENESIS METAL FURY.

_INSANE PAIN.



_BLACK JEWEL.

5 | *XENO CRISIS*

2019

Este alucinante título surgió de una campaña de Kickstarter en 2018 que buscó financiar la producción no solo del juego, sino también del cartucho para Sega Genesis, que vio la luz en octubre de 2019, para luego salir en plataformas actuales, pero también Dreamcast y... ¡Neo Geo! En esta aventura single o de a dos, encarnamos a unos marines a través de distintas salas apestadas de aliens, al mejor estilo *Super Smash* TV, pero con un arte y una jugabilidad que dejan al *Smash* en Pampa y la vía. Totalmente recomendable para jugar de a dos.

4 | *ULTRACORE*

2019

¿DICE desarrollando un juego para Sega en 2019? Bueno, es más complicado. En 1994 la empresa tenía casi listo el *Ultracore*, un run 'n' gun con algunas mecánicas de metroidvania y un setting muy *Alien/Terminator*; solo faltaba que Psygonisis lo lanzara. Pero el inminente desembarco de los 32 bits terminó cajoneando al *Ultracore* y, manganeta mediante, el publisher Strictly Limited Games se hizo con el juego y lo lanzó en 2019 para diversas plataformas. El juego es muy bueno y no deja de sorprender la cantidad de sprites de los cachos de robots que vuelan cuando los reventamos a tiros.

3 | *INSANE PAIN*

2021

En octubre de 2021, la crew BlastProcessorGames, repartida entre Brasil, México y Alemania, lanzó la campaña de Kickstarter para financiar la producción del cartucho del *Insane Pain*, un juegazo al mejor estilo *Killer Instinct*. El juego está casi listo y se puede descargar la demo desde su sitio, y la verdad es que es tremendamente jugable. Los gráficos son muy buenos, los escenarios muy coloridos y el sistema de lucha es muy intuitivo. A fin de este año sale el cartucho y, con él, la versión definitiva, que contará con 6 jugadores, 1 sub-boss y 1 boss.

2 | *IRENA GENESIS METAL FURY*

2019

El desarrollo de esta obra maestra de los shooters está a cargo de White Ninja Studio y será publicado por los veteranos de los homebrews MegaCat Studio. Esta maravilla de las navecitas en 16 bits tiene todo lo que queremos de un juego del estilo: tiros a más no poder, velocidad frenética, enemigos por todas partes y una dificultad que no te perdona ninguna, pero que aún así te invita a seguir intentando. El *Irena* todavía se encuentra en desarrollo, pero la demo que circula es totalmente jugable.

1 | *BLACK JEWEL REBORN*

2022

Tipos musculosos, minas voluptuosas, esqueletos, zombis, espadas y hachazos; este sidescroller tiene todo lo clásico del género. Desarrollado por PSCD Games, este juego ya juntó toda la guita para financiarse, a fin de este mes sale la versión definitiva para Gameboy Classic/color, NES, SNES y Sega. Una joya llena de monstruos, píxeles hermosos, un soundtrack increíble y, encima, ¡se puede jugar de a 2!

DOWNLOAD AREA

Me quedan varios más para recomendar, como el *Cave Story*, adaptación del original de PC; tampoco obviar el *Arkagis Revolution*, el primer juego para Sega con estética voxel. El *Clan of Heroes: Generals of the Yang Family* es un excelente beat 'em up. Tampoco quiero obviar los increíbles hacks del *Dune 2: The Razor Missions* o el *Rock 'n' Roll Racing V16*, que mejora texturas, colores, modos de juegos y más. Todos estos juegos y muchos otros los pueden descargar desde acá: bit.ly/segaroms.

*
SERGIO ANDRÉS RONDÁN
Docente y afrokarateka. Nací con una 486 abajo del brazo. Enfermito de los jueguitos de DOS, amante de los RPG viejos y los RTS clásicos. Juego todo lo que pueda emular y piratear. Colecciono y cartoneo computadoras viejas.

PLAYER ONE

THYRA

Mujeres en bikini metálica matando monstruos hay muchas, pero ninguna revolea espadazos a la velocidad de Thyra, la valquiria del Gauntlet.

POR EZEQUIEL VILA



Si algo nos enseñó el género de la espada y brujería, es que, a la hora de pelear mano a mano contra un goblin o un esqueleto, la armadura es lo de menos: lo importante es exhibir tus músculos y curvas casi al desnudo y en poses exageradas. No sabemos si los habitantes de los dungeons son puritanos que acusan pánico moral al ver tanta carne o si los ojos se les distraen mientras tratan de acertar un hachazo a los voluptuosos héroes, pero lo cierto es que la estrategia suele funcionar. Y el caso de Thyra, la valquiria, no es la excepción.

Siguiendo la escuela de Red Sonja, personaje de historieta creado por Roy Thomas y Barry Windsor-Smith en 1973, Thyra se galvanizó la bikini en 1985 para el primer *Gauntlet* (esa hermosura magnética de cualquier sala recreativa que se jugaba de a cuatro en una mesita) y se mandó a recorrer los calabozos pixelados sin tener miedo a nada y abriendo a paso a las Tyris Flare que vendrían de a mares en el mundo del arcade.

Poco sabemos del personaje, más allá de su linaje de mujer guerrera, su pelo rubio (característica obligada por su origen nórdico), que su nombre está tomado de un personaje histórico (la reina danesa esposa de Gorm el Viejo) y que gusta de revolear espadas (no espadazos) para derrotar a sus enemigos. Curiosamente, en el juego original, era el personaje con el puntaje más alto en armadura (!), aunque hay que decir que no era mucho mérito al lado del encuerado Thor el guerrero; Merlín, que, como buen mago, usaba solo una túnica, y Questor, el elfo en shortcitos.

Thyra se mantuvo como parte del elenco fijo de la franquicia (incluyendo sus respectivos porteos) hasta el *Gauntlet Legends* de 1998, momento en que decidió colgar la espada y darles paso a nuevas generaciones de valquirias que paulatinamente fueron abandonando su look provocador.

THYRA SE GALVANIZÓ LA BIKINI EN 1985 PARA EL PRIMER *GAUNTLET*.

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: THYRA, THE VALKYRIE
PELO: RUBIO
COLOR FAVORITO: AZUL
ARMA: ESPADA Y ESCUDO
ARMADURA: BIKINI DE ANILLAS
JUEGOS: *GAUNTLET*, *GAUNTLET II*, *GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER*, *GAUNTLET III: THE FINAL QUEST* Y *GAUNTLET IV*.

REPLAY INVESTIGA

LA PRENSA Y LOS VIDEOJUEGOS

PRESS OVER

¿Eras el típico alumno que siempre terminaba en Dirección por irte a las manos con tus compañeros? ¿Te convertiste en la vergüenza de tus viejos cuando te afanaste un Naranjú del kiosco? Alguien tenía la cabeza demasiado podrida por culpa de los jueguitos...

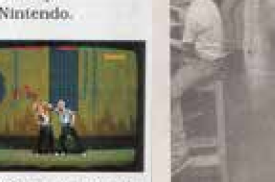
POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Quizás algunos de ustedes todavía sean muy jóvenes, pero hubo un tiempo en que los videojuegos eran sinónimo de violencia. O al menos así lo entendían muchos padres que se dejaban llevar por las habladurías de aquellos que decían ser entendidos en la materia. Es que desde el momento en que los jueguitos acapararon la atención del mundo, no faltaron quienes tildaron al arte de las figuras pixeladas de ser una mala influencia para fomentar la agresividad entre los más chicos. Sí, hacer una fatality en el *Mortal Kombat* te podía costar la bronca de tus viejos. Casi como cuando el terror de muchos eran los discos de los Beatles que, alegaban, reproducidos al revés podían contener mensajes satánicos. Y ni hablar de casos emblemáticos como cuando los medios señalaron al *Doom* como uno de los responsables de la masacre de Columbine.

Padres en alerta

Aunque no lo creas, todo esto que te contamos también se duplicó en nuestro país. Los argentinos nos encontramos con todo tipo de notas en diarios, revistas y hasta en programas de televisión donde supuestos especialistas que en su vida habían agarrado un joystick les decían a nuestros padres que nos alejaran de las maquinitas. La mejor manera de prevenir que quisieras atropellar a una abuelita a bordo de un Renault 12 era que nunca te acercaras al *Carmageddon*. Y que no se te ocurriera juntarte a jugar al *GTA* porque seguro iba a activar tus impulsos criminales de salir a afanarte un estéreo. Por suerte, el tiempo no les dio la razón y revisitar material de aquellos años nos hace pensar que vivíamos en una realidad casi surrealista. Si no nos creen, les dejamos algunos recortes de lo que para algunos se consideró como los verdaderos tiempos violentos.













MAGIC, EL CAMINO DEL HÉROE

Antes del *MTG Arena* hubo un puñado de videojuegos que intentaron adaptar *Magic: The Gathering*, el afamado juego de cartas intercambiables. Pero solo uno de ellos tenía goblins aficionados a la polka.

POR EZEQUIEL VILA



Magic: The Gathering (en adelante MTG) es un juego de cartas intercambiables (TCG, por sus siglas en inglés) creado por Richard Garfield y publicado por Wizards of the Coast en 1993. Para quienes no lo conozcan, se trata de un juego de estrategia que emula (en el mismo sentido que el ajedrez "emula" una batalla entre dos ejércitos) el enfrentamiento entre dos hechiceros que invocan monstruos, utilizan artefactos y lanzan hechizos. Todo enmarcado en las 2,5 x 3,5 pulgadas que miden los cartones con los que se juega una partida. Pero el concepto agresivamente innovador de MTG fue el término de "intercambiable". Los mazos de MTG, a diferencia de las piezas del ajedrez, se construyen consiguiendo nuevas cartas para encontrar combos y estrategias ganadoras. Bajo este lineamiento, lejos de ser un juego cerrado, Wizards saca dos o tres veces por año un nuevo set, con nuevas cartas y nuevas reglas que expanden el juego y enriquecen la compra y el cambio de cartas entre jugadorxs.

Sid Meier's TCG

A inicios de 1997, MTG ya era un juego muy popular en Estados Unidos que empezaba a expandirse al resto del mundo. Wizards ya había publicado cinco reediciones de su set básico y diez expansiones (siendo *Visions* la última que había visto la luz en enero de ese mismo año). En ese contexto salió publicado *Magic: The Gathering*, mejor conocido sencillamente como *Shandalar*, la primera adaptación del juego de cartas al videojuego.

Tanto por su temática como por su popularidad, la idea de un videojuego de MTG se caía de madura, y el desafío de llevarlo a la realidad recayó en Microprose. El principal responsable sería nada menos que el mismísimo Sid Meier, quien no aparece finalmente en los créditos ya que abandonaría la compañía antes de la publicación.

Claramente, si le das a Sid Meier uno de los mejores juegos de estrategia del mundo, no te va a devolver simplemente una emulación por computadora: la mente del creador de *Civilization* no tardó en aportarle elementos originales al juego. Por empezar, además de la posibilidad de jugar partidas contra la máquina y una herramienta de deckbuilding, esta pieza de software introduce un modo campaña ambientado en el plano de Shandalar (de ahí le terminó quedando el nombre). En este modo encarnamos un personaje que recorre un mapa al mejor estilo RPG.

MAGIC: THE GATHERING. Shandalar para los amigos.

BAILA UNA POLKA en una de las cartas exclusivas del videojuego.

Nuestro objetivo final es desbancar a los cinco magos de los gremios de magia y luego detener a Arkazon, un caminante de planos que quiere drenar la energía mágica de Shandalar. Para ello debemos recorrer el mundo y vencer a personajes que nos persiguen en el mapa (tipo random encounters). Cuando nos enfrentamos a un NPC en un duelo, cada unx apuesta una carta que quedará como premio para quien gane. También podemos adquirir cartas completando quests o comprando en las ciudades. De esta manera, el componente de deckbuilding característico de MTG se duplica en el videojuego: a medida que vamos avanzando, tenemos más y mejores cartas a nuestra disposición para armar mazos cada vez más competitivos.

Cambio de plano

El juego fue un adelantado de su época en lo que refiere al género y supo equilibrar las ya complejas reglas de MTG con elementos nuevos que introducían variedad al gameplay. Por ejemplo, la posibilidad de aumentar la vida con la que comenzamos las partidas o reglas que solo aplican a algunos escenarios (en un dungeon intercambiamos el control de las criaturas de nuestro oponente cada cierta cantidad de turnos).

Por si fuera poco, el juego introdujo por primera vez un nuevo escenario donde tenía lugar la aventura. Hasta ese momento, los personajes y elementos de las cartas de MTG tenían lugar en el plano de Dominaria, un mundo con tintes un tanto posapocalípticos, e incluían una serie de personajes ya establecidos como Urza, Gerard y Crovax. A la hora de cranear el juego, Wizards y Microprose se decidieron que ese mundo iba a ser demasiado prolífico para lxs nuevxs jugadorxs y resolvieron diseñar Shandalar, un plano itinerante, profuso en maná (la fuente de energía mágica) y, por ello, codiciado por los caminantes de planos.

Ancestral Recall

El juego sería una sensación, lo que le valdría una expansión ese mismo año llamada *Spells of the Ancients* y un remaster de ambos en 1998 llamado *Duel of the Plainswalkers*. Pero la venta de Microprose a Hasbro en 1999 y el sucesivo cierre de varios de sus equipos le quitaría protagonismo a la franquicia y no habría sucesivos lanzamientos. A pesar de que, paradójicamente, Hasbro también compró Wizards of the Coast ese mismo año.

El *Shandalar* puede parecer un poco tosco si lo comparamos con la pulida experiencia del *MTG Arena*, el actual sistema de juego online de MTG. Pero para ser un producto de 1997, *Shandalar* resolvía muy bien la complejidad de las fases y reglas de juego. Hoy su principal atractivo es ser una ventana a los orígenes, en la que cartas como Leones de la sabana o Crecimiento gigante eran moneda corriente. Además de permitirnos adquirir en unas quests especiales las Power Nine, las cartas más zarpadas, inconseguibles y caras del juego (entre las que se cuenta la Black Lotus, un pedazo de cartón que el año pasado se vendió en subasta por ¡511.100 dólares!). En total, el juego incluye 644 cartas, entre las que se cuentan 12 exclusivas que jamás se imprimieron (si no, de seguro Goblin Polka Band valdría más que la Black Lotus).

Actualmente, el juego no se comercializa en ninguna plataforma, pero en 2010 un grupo de fans lo recuperó para funcionar en sistemas operativos modernos y está disponible en Internet Archive.



MAPAMUNDI. Uno de los elementos destacados del *Shandalar*.

▪ ***LIVE ACTION***

DESDE SU MENÚ MULTIMEDIA, EL JUEGO CUENTA CON UNA SERIE DE TUTORIALES FILMADOS CON ACTORES QUE EXPLICAN LOS FUNDAMENTOS MÁS BÁSICOS DEL JUEGO PARA QUIENES NO CONOCÍAN LAS REGLAS. CURIOSAMENTE, LA ACTRIZ DISFRAZADA DE MAGA ES NADA MÁS NI NADA MENOS QUE UNA JOVENCÍSIMA RHEA SEEHORN, CÉLEBRE ACTUALMENTE POR INTERPRETAR A KIM WEXLER EN LA SERIE *BETTER CALL SAUL*.

CLARAMENTE, SI LE DAS A SID MEIER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA DEL MUNDO, NO TE VA A DEVOLVER SIMPLEMENTE UNA EMULACIÓN POR COMPUTADORA.



MIRÁ QUE TE COMO, HERMANO

NACIDO DE LA MENTE DE UN PIBITO DE 19 AÑOS, KIRBY LLEGÓ AL MUNDO DE LAS CONSOLAS COMO ÚLTIMO ESTANDARTE DE LA DÉCADA GLAM QUE ESTABA TERMINANDO. FRENTE A LA COMPLEJIDAD EXPANSIVA Y ARROLLADORA DE UN MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN AUGE, EL ROSA, LA TERNURA Y LA PLASTICIDAD CREARON EL CHICLE QUE NINTENDO LES PEGÓ A TODAS SUS ZAPATILLAS.

POR SOFÍA CHECCHI

Cuesta poco imaginar a un jovencísimo Masahiro Sakurai porque su rostro permaneció impoluto con el avance de los años. Cuando terminó la secundaria se anotó en Ingeniería Electrónica, pero al poco tiempo de entrar a la carrera se dio cuenta de que ningunx de sus compañerxs compartía sus aspiraciones de hacer jueguitos. Decidió tirarse el lance inscribiéndose a un concurso para crear la historia del juego *Phantasy Star II* de Sega Mega Drive y su triunfo reconfirmó lo que ya sabía: la formación en ingeniería nada tenía que ver con el amor que había forjado desde la tierna infancia jugando horas y horas al *Pong*. Mandó postulaciones a varias empresas y en 1989 entró como diseñador a HAL Laboratory, una desarrolladora que expresamente ideó su nombre haciendo que cada letra la distanciara de IBM. Y, por supuesto, también influenció que coincidiera con el villano de *2001: odisea del espacio*.

Masahiro tenía 19 años y una filosofía que traía desde su experiencia como consumidor: los juegos debían ser simples. Su visión de los productos siempre tendió a ser composicional, al punto de que confesó en entrevistas posteriores que a los controles de la época les sobraban botones y que él quería desarrollar un juego que se pudiera jugar con uno solo. La Game Boy definitivamente lo acercaba más a ese ideal, pero en sus primeros años en HAL lo enchufaron para colaborar en la creación de un juego para SNES, el *Arcana*.

HAL y Nintendo tenían una relación fluida desde antes de que Masahiro pusiera un pie ahí, aunque fue en el año de lanzamiento de este juego, 1992, que se hicieron inseparables. Esta unión se debió principalmente a que Nintendo salvó a HAL de la bancarrota a cambio de que hicieran presidente a uno de sus empleados, un tal Saturo Iwata. El *Arcana* quedó olvidado, pero es un lindo RPG que curiosamente introdujo la aparición de personajes mediante cartas, muy similares a las que un año más tarde popularizaría Richard Garfield con su TCG *Magic: The Gathering*.

Think pink!

En sus ratos libres como empleado junior de HAL, Masahiro creó un prototipo: una pelota saltarina que se adecuaba perfectamente a ese juego simple que quería hacer. La posibilidad de concretarlo llegó cerca del lanzamiento de *Arcana*, cuando le encomendaron dirigir un proyecto propio para la Game Boy de la mano del mismísimo Iwata. Desde el principio se planeó que fuera un juego de plataformas, y el prototipo esférico de Masahiro gustó tanto que terminó quedando como personaje definitivo. Lo que también quedó fue la simpleza: Masahiro la defendió argumentando que quería hacer un juego que cualquiera pudiera jugar, que no requiriera de una habilidad especial, para poder atraer a gente que todavía no se había acercado al mundillo de los videojuegos. El valor del juego tenía que ser el entretenimiento puro, como el de los arcades, que invitan a jugar aun cuando ya se conocen todos sus secretos.

Hubo dos aspectos controversiales en la gestación de este personaje protagónico. Por un lado, el nombre: durante el desarrollo la bola se llamaba "Popopo". El primer juego, en este estadio, se iba a llamar *Twinkle Popo*, "Popo centelleante", como las estrellas. Rápidamente se dieron cuenta de que sonaba demasiado japonés y consideraron que era una excelente oportunidad para rendirle tributo a un abogado importantísimo para Nintendo, John Kirby. Él fue responsable de ganar el juicio contra Universal en 1984, cuando acusaron a lxs japonesxs de que *Donkey Kong* era un plagio directo de *King Kong*. Además, había una razón estética que fundamentaba la elección: Miyamoto, entonces director creativo de Nintendo, hoy lo explica diciendo que "Kirby" tenía un sonido muy áspero para un personaje tan tierno, y ese contraste les parecía divertido. Es una explicación bastante parecida a la del efecto psicolingüístico de *kiki/bouba*: tendemos a asociar sonidos duros y fuertes (como kiki o Kirby) a formas angulares y puntiagudas, y sonidos suaves y fluidos (como bouba o Popo) a formas redondeadas.

La segunda discordia fue el color. En los hechos, no importaba, pues, como todxs sabemos, si el juego era para Game Boy, iba a ser monocromático. Masahiro siempre estuvo convencido de que la bola tenía que ser rosa, y eso lo enfrentó directamente con Miyamoto, que quería que el personaje fuera amarillo, porque le recordaba al Pac-Man y quería valerse de que el público también hiciera esa asociación. Como la diatriba no estaba saldada al momento del lanzamiento del juego, la gráfica de *Kirby's Dream Land* salió con el personaje blanco (a excepción del caso de Japón, en el que se hicieron piezas con Kirby blanco y otras con Kirby rosa), respetando lo que lxs jugadorxs se podían imaginar. Con el tiempo, Masahiro venció, y Kirby quedó rosa para siempre.

A star is born

La primera entrega de Kirby era el sueño de Masahiro hecho realidad: *Kirby's Dream Land* era simple y corto, con nada más que cinco niveles y un modo extra más difícil una vez que completás el juego. Visualmente, es un juego de plataformas más, con personajes tiernos y estrellitas por todos lados. Pero su punto de partida introduce el elemento indisociable de sus mecánicas: el tranquilo país de Dream Land sufrió el ataque del rey Dedede, que le robó dos cosas fundamentales, a saber, las Estrellas Centelleantes y la comida. La bola rosa se postula voluntariamente para devolverle al pueblo lo que es del pueblo, y ahí es cuando comienza la aventura.

¿Cómo recuperar comida sino *comiendo*? Kirby no tiene armas, no lucha con sus enemigos cuerpo a cuerpo, sino que los inhala y decide si tragárselos o convertirlos en un proyectil con forma de estrella para dañar a los próximos que se encuentre. Su boca inmensa también le permite aspirar aire y flotar como un globo, un detalle que Sakurai consideró oportuno para que lxs jugadorxs no perdieran vidas si no podían saltar tanto como debían. Mientras está flotando, Kirby no puede atacar, pero puede lanzar un soplo de aire que golpea a los enemigos. Una propuesta de Sakurai que no llegó al juego definitivo consistía en hacer que Kirby saliera despedido del escenario cuando fuera derrotado. Varios años más tarde diseñó el *Super Smash Bros.* y no se acordó de que el embrión de la mecánica clave inicialmente estaba en *Kirby's Dream Land*.

Cada vez que Kirby termina un nivel, hace un bailecito al lado del boss vencido, y la experiencia se hace muy gratificante porque se desdobla en tres Kirbys que hacen la misma coreo, un detalle que se volvió insignia del personaje. Además, si dejás el juego pausado durante 20 segundos, Kirby empieza a bailar solito en el lugar donde lo dejaste parado. Que el personaje sea tan bailarín empalma directamente con uno de los aspectos más logrados del juego: su música. Jun Ishikawa le dio la identidad sonora a un juego que necesitaba melodías felices y pegajosas. Entendió tan bien el espíritu del personaje que todavía hoy sigue detrás de la composición de cada entrega, treinta años más tarde.

MASAHIRO DEFENDIÓ LA SIMPLEZA ARGUMENTANDO QUE QUERÍA HACER UN JUEGO QUE CUALQUIERA PUDIERA JUGAR.

A Kirby ball in a grunge world

Kirby's Dream Land salió en 1992 y fue un éxito: antes de cumplirse un año de su lanzamiento, ya había vendido un millón de copias en todo el mundo. 1992 fue un gran año para los videojuegos: *Street Fighter II*, *A Link to the Past*, *Sonic 2*, *Dragon Quest V*..., las mecánicas se desafiaban, las consolas ya competían y los géneros empezaban a diferenciarse con fuerza. Lxs jugadorxs de videojuegos se volvían cada vez más expertxs en su *métier*, y el mercado respondía a sus deseos con productos complejos y, en su mayoría, orientados a un público masculino. Los RPG proponían batallas que se podían pelear varias veces y, para que la durabilidad de todos los juegos fuera similar, los de acción eran cada vez más difíciles, en función de que llevara más tiempo superarlos. De este panorama, hay algo que tiene que quedar en claro: no es que *abundaban* juegos como *Kirby*.

Los 90 llegaron con un espíritu que pretendía, a grandes rasgos, hacer como si los 80 (y una parte de los 70) no hubieran existido. Los colores se apagaban con los gritos desaforados de Kurt Cobain en las radios de todo el planeta. La moda estaba completamente atravesada por los principios del grunge: la marca de maquillaje Urban Decay por esos años sacó la polémica publicidad de labiales con la leyenda



LA ASPIRADORA REDONDA: los primeros planes para *Kirby's Dream Land* y los movimientos de Kirby.

EL HÉROE DE NINTENDO: John Kirby vistiendo el color de su personaje. Falleció en 2019.

BARAJAR HECHIZOS: el *Arcana* combinaba cartas y primera persona en un mapa de mazmorras imposible.

EL NIÑO MARAVILLA: apenas un purrete en su ingreso a HAL Laboratory.



"¿no te hace vomitar el rosa?", seguida por otra que levantaba la apuesta, "burn, Barbie, burn". El *one hit wonder* de Aqua que homenajea a la muñeca de Mattel llegaría recién hacia finales de la década. Todavía faltaba para que los estandartes del *mahō shōjo* (el animé de chicas mágicas, como *Sailor Moon*) tuvieran éxito fuera de Japón. Masahiro apostó por Kirby en un mundo que era más bien hostil para una bola rosa.

Life in plastic

Kirby, en tanto personaje, tiene una característica que probablemente quienes conozcan su nombre recordarán, y es la *habilidad de la copia*. Ese rasgo decisivo, que termina de otorgarle novedad y particularidad a la mecánica de la inhalación, llega con la segunda entrega de la serie, *Kirby's Adventure*, en 1993, para la NES. Ahora, cada vez que se tragaba a un enemigo, Kirby podía adquirir sus poderes. Con 24 posibilidades de alteración, este juego le agrega a lo encantador de la primera entrega un valor excepcional de rejugabilidad, y hace que sea una experiencia más atractiva para lxs jugadorxs más experimentadxs. No había ningún otro juego de Nintendo, ni siquiera el *Super Mario Bros. 3*, que tuviera tanta variabilidad.

La incorporación de la copia es el paso definitivo que asentó al personaje de Kirby, y lo hizo en la dirección del universo ochentero. Kirby capturaba la estética popera del *glam*, y desde entonces también una de sus principales características: la plasticidad. De ser apenas un prototipo, una variable de un juego simple, a partir de *Kirby's Adventure* pasó a ser un protagonista que se puede combinar con cualquier cosa. Si te aburrís de que escupa fuego, puede atacar como un tornado, volverse una rueda como Sonic, congelar o hasta convertirse en un ovni. Kirby está a la espera constante de recibir una forma.

Sakurai contó, en una de sus muchas columnas de la revista *Famitsu*, que tenía la idea de que Kirby pudiera utilizar los ataques de sus enemigos desde que concibió el personaje. Después de todo, ¿cuál puede ser la fuente de inspiración de un adolescente sino sus consumos infantiles? Kirby le debe mucho al imaginario que se cultivó en los 80 en torno a la animación centrada en los juguetes. Se moldea a sí mismo como la plastilina y el planeta Popstar podría haber sido una locación de videoclip para *Jem and the Holograms*. El videojuego les permitía a lxs jugadorxs de la época elegir al Kirby que querían, pero, en el fondo, es un juego que se puede pasar entero solo inhalando y exhalando. Porque Sakurai siempre supo que la fantasía del juego de un botón va de la mano con la metamorfosis.

¿Qué hay de postre?

El segundo juego, *Kirby's Adventure*, se lanzó como título casi póstumo para NES, ya que hacía tres años de la existencia de la SNES, pero Masahiro confió en su "hardware longevo". La habilidad de la copia más cuarenta niveles a todo color hicieron que todo el mundo se enamorara de Kirby y quisiera más. Y Nintendo nunca dice que no ante ese pedido, aun cuando no pueda ofrecer demasiado.

El mismo año sacaron *Kirby's Pinball Land*, que devolvió a la bola rosa a la Game Boy, aunque esta vez solo para que evitáramos que se cayera por entre los flippers. En 1994 llegó a la SNES con *Kirby's Dream Course*, un minigolf que HAL no diseñó originalmente con Kirby en mente, pero, dado su éxito, decidió incluirlo. Más allá de lo poco específico, es el primer juego de Kirby que reemplaza la vista en dos dimensiones por una isométrica. De hecho, no se exploró casi nunca en un juego de la saga principal nada que se parezca a las tres dimensiones (y por eso es presentado como novedad absoluta en el juego que va a salir este año para la Switch).

Cierra la tríada de la primera explotación de Kirby *Kirby's Avalanche* para SNES, una revisión del *Super Puyo Puyo* que, de alguna manera, tiene sentido que incluya a Kirby por su plasticidad. Ninguno de estos juegos es parte del "canon",



• HASTA UNX NIÑX PUEDE DIBUJARLO (Y SER SU CENA)

EL CLÁSICO OPENING DEL KIRBY'S ADVENTURE YA ESTABA PRESENTE EN LA PUBLICIDAD JAPONESA DEL PRIMER JUEGO. UN NENE CANTA UNA CANCIONCITA POR CADA PARTE DEL PERSONAJE QUE VA DIBUJANDO, PERO CUANDO KIRBY COBRA VIDA LO ASPIRA Y LO LANZA AL ESPACIO EXTERIOR. ESPONJOSO Y LETAL: MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LXS NIÑXS.



QUIÉN PUDIERA. Kirby sueña con comida antes de que lo ataquen unos cocos explosivos.

R. SHINE & MR. BRIGHT. La luna y el sol, dos bosses que suelen bajar a Dreamland para servir al rey Dedede.

KIRBY CAPTURA LA ESTÉTICA POPERA DEL GLAM, Y AHORA TAMBIÉN UNA DE SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS: LA PLASTICIDAD.

pero dejan en claro dos cosas: que Kirby puede operar como plantilla para vender cualquier otro juego y que no hace falta una historia para que exista un juego de Kirby. El personaje alcanzó rápidamente una autonomía que sería fundamental para el *lore* de su franquicia, contradictorio y en permanente expansión.

El plato principal

Masahiro Sakurai no había tenido nada que ver con estos *spin-offs*, y tampoco estuvo involucrado en el siguiente título de la saga principal, *Kirby's Dream Land* 2. Salió para la Game Boy en 1995, y es uno de los juegos más difíciles de la saga *Kirby*. En concreto, tomó mucho de los escenarios de *Kirby's Dream Land* y les agregó unos animalitos que acompañaban a Kirby en su aventura.

1996 empezó con otro *spin-off* de Kirby cual pelotita del *Arkanoid* (*Kirby's Block Ball*, para Game Boy), pero siguió con el juego definitivo de la saga principal: *Kirby's Super Star*. Masahiro volvió como director, con una propuesta nueva y más original que en el caso de *Kirby's Adventure*, que (viéndolo con el diario del lunes) funciona más que nada como la concreción de *Kirby's Dream Land*.

El creador de Kirby afirmó que tuvo tres pilares en mente a la hora de desarrollar *Super Star*. El primero era que se pudiera jugar de a dos personas de manera colaborativa. Esta fue otra de las cucharadas que Miyamoto metió en la franquicia, porque proyectaba desde hacía varios años poder tener un modo cooperativo para un juego de plataformas de desplazamiento lateral. El segundo era que incluyera acciones de pelea, de las típicas que los juegos *beat 'em up* habían incorporado por aquellos años. El tercero era que el juego debía tener un formato ómnibus, que (a la manera de los cómics) significa que se puedan ofrecer varias historias en un mismo juego. Al igual que en el caso de *Kirby's Adventure* con la NES, este juego salió en el ocaso de la SNES. Como si Sakurai hubiese terminado de desarrollar sus juegos cuando ya sabía que podría explorar todas las posibilidades de cada consola.

La noche apareció y jugando al amor nos encontró

Kirby's Super Star no es un juego, sino ocho juegos en uno. La pantalla de bienvenida es una suerte de corcho en el que están pinchados siete afiches, aunque dos se desbloquean una vez que jugamos los primeros cinco, y el último (*The Arena*) se agrega cuando los pasamos todos. Además de la multiplicidad de juegos, *Super Star* enriquece tanto las mecánicas básicas (principalmente, ahora Kirby es capaz de defenderse) como las que conciernen a la habilidad de copia. Con todo, es el juego de la franquicia que plasma más evidentemente el concepto de *kirbyism*: un juego (o varios) cuyo diseño parece simple, pero que atrae por igual a jugadorxs novatxs y experimentadxs por la profundidad del *gameplay*.

En cuanto a los gráficos, ahora, cada vez que Kirby adquiera las propiedades de un enemigo, ese cambio se verá reflejado en un sombrero que identifica cada tipo de copia. Es a partir de *Super Star* que la intertextualidad *nintendera* empieza a ser norma en los juegos de Kirby: cuando copia la espada, el sombrero correspondiente es ni más ni menos que el gorro verde de Link, de *The Legend of Zelda*. Cuando se apropia de la habilidad de piedra, Kirby puede convertirse en estatua, y aleatoriamente puede tener la forma de Mario, Samus o el logo de HAL Laboratory.

Ahora bien, quizá lo más interesante en el apartado de las mecánicas sea que Kirby tiene varias opciones de ataque dentro de una misma copia. Esto le permite, tal como Sakurai quería, lograr combos y ataques específicos. Pero no se queda ahí: una vez investido de los poderes ajenos, Kirby también puede desdoblarse y crear un segundo avatar que funcionará como ayudante, con la misma forma que el enemigo





tenía antes de ser devorado. Este *helper* puede ser manejado por unx segundx jugadorx, con otro joystick, o por la CPU. En las dos modalidades tiene su propia barra de energía, y un detalle curioso es que, cuando Kirby (player 1) consigue un *power up* y pretende hacérselo llegar al ayudante, tiene que acercarse y... besarlo. Aunque no es explícito, cierran los ojitos y se enfrentan. Casi que nos pide que respetemos su intimidad, porque queda de espalda a la pantalla. Como si no lo hubiéramos visto comerse cada cosa...

Cinco para saltar...

De los ocho juegos de *Super Star*, cinco son (oh sorpresa) juegos de plataformas. El más esperable es *Spring Breeze*, porque es una remake de *Kirby's Dream Land* incorporando los colores y gráficos de esta entrega, y sumando a Mario y sus amigxs como espectadores de la batalla final contra Dedede. *Dyna Blade* tiene una dinámica similar, aunque el malo es un pájaro gigante del mismo nombre, muy similar al águila del *Mega Man X*. Este es el primer juego que incorpora un mapa para trasladarse por los niveles.

El rey Dedede vuelve en *Gourmet Race*, donde Kirby debe correr más rápido que él y conseguir más comida, lógicamente. La canción de este juego, compuesta por Ishikawa (como siempre) es una de las más célebres de la saga. *The Great Cave Offensive* altera la progresión lineal de los juegos plataformeros de Kirby, ya que la bola rosa tiene que buscar sesenta tesoros desperdigados por una cueva. Por la cantidad de *backtracking* necesaria para encontrarlos todos, se acerca bastante al *Metroid*. Acá también entran de lleno las referencias: entre los tesoros está la Trifuerza, el casco del Captain Falcon, el caparazón de la tortuga de *Mario* y el barril de Donkey Kong, por nombrar unos pocos.

Los próximos dos dan un salto al hiperespacio. En *The Revenge of Meta Knight*, Kirby tiene que destruir la nave de Meta Knight, y en cada área tiene un límite de tiempo y personajes que comentan su progreso. Meta Knight ya había aparecido como un boss de *Kirby's Adventure*, y a partir de este subjuego se convirtió en uno de los enemigos más recurrentes.

El último juego es, narrativamente, el plato más fuerte de *Super Star: Milky Way Wishes*. El sol y la luna de Popstar empiezan a pelearse y eso produce que el día y la noche se disocien. Kirby está desesperado por retornar a una temporalidad conocida, y en medio de ese brete se encuentra con una especie de bufón que se llama Marx (sí). El payaso le cuenta que la nave NOVA puede concederle el deseo de volver a la normalidad, pero para despertarla tiene que reunir las piezas de los cristales que están perdidas por la galaxia. En su travesía, Kirby no adquiere las habilidades de la copia como de costumbre, sino que las va desbloqueando y puede alternarlas una vez que las conquista. Cuando Kirby despierta por fin a la nave, Marx lo traiciona (!) y le roba el deseo, pidiendo el control absoluto de Popstar. Este inesperadísimo plot twist hace que Marx sea el boss final, una lucha en contra del dominio bufonesco del planeta con forma de estrella. La Tierra de los Sueños no será el paraíso.

...y tres para variar

Una vez terminado *Milky Way Wishes*, tenemos acceso a *The Arena*: con una sola vida, hay que poder contra diecinueve bosses sucesivos. No hay ninguna sorpresa en que el boss final sea Marx, el enemigo más fuerte de todo *Super Star*. Similar a muchos minigames del mismo género, es el epílogo *tryhardero* para lxs que subestimaban a Kirby.

Los dos que restan son los más mini del paquete. *Samurai Kirby* consiste en apretar un botón en el momento justo para desenfundar una katana, y en *Megaton Punch* hay que ser precisx para golpear unos bloques de cemento, que terminan por provocar una grieta en Popstar (...pero ¿no era el planeta que quería salvar, señor?). Mario se devela fan acérrimo de Kirby porque también está entre los entusiastas que contemplan el concurso de fuerza.

Ninguno de estos tres fueron los que hicieron célebre a *Kirby Super Star*, pero son una parte fundamental de la concreción más incólume de los designios de Sakurai y, por extensión, de Kirby como concepto. Poder meter en un solo cartucho dos juegos casi *mobile*, uno de aventuras, plataformeros, carreras y gags de Nintendo es, en definitiva, traducir la plasticidad del personaje a la estructura de un juego. Poco importan las justificaciones narrativas: entretiene ver las partes del juego y apreciarlo como un todo, camaleónico y heterogéneo. Todo es Kirby y Kirby es todxs.

Salir fuera de campo

Después del *Super Star*, Masahiro solo dirigió un juego más de Kirby (*Kirby Air Ride* para la GameCube, de 2003) y se retiró de HAL por la presión constante de la industria por lanzar secuelas. En el medio, se dio el gusto de llevar hasta las últimas consecuencias la intertextualidad de *Kirby* y craneó otra de las franquicias más queridas de Nintendo: *Super Smash Bros*. Esa fue su manera de rendirles homenaje a las "perlas de sabiduría que le dejaron sus antepasados". Desde su partida de HAL hasta el año pasado, escribió columnas en *Famitsu* y hace muy poco abrió su propio canal de YouTube para hablar de su historia y qué hace que un juego sea divertido. Pasan los años, pero su amor por la composición y la inclusión explicativa se mantienen indemnes.

Kirby, por su parte, sigue comiendo como barril sin fondo. Sus habilidades de copia han sido copiadas dentro y fuera de Nintendo, tuvo un animé propio que nos dejó varios memes finos, y es adorado por niñxs y adultxs. Ser plástico le permite estirarse en el tiempo y seguir recordándonos la profundidad de la simpleza.

PARA *KIRBY'S SUPER STAR*, MASAHIRO TENÍA TRES PILARES EN MENTE: QUE FUERA COOPERATIVO, QUE INCLUYERA ACCIONES DE PELEA Y QUE TUVIERA UN FORMATO ÓMNIBUS.

▪ LA COMEDIA Y LA TRAGEDIA, A AMBOS LADOS DEL MAPA

HAY UNA CURIOSIDAD DE *LOCATION* QUE DIVIDE LOS JUEGOS DE KIRBY: DESDE EL ÚLTIMO TÍTULO DE SAKURAI COMO DIRECTOR, *KIRBY AIR RIDE*, EL ARTE DE TAPA DE CADA ENTREGA DIFIERE EN LA EDICIÓN JAPONESA Y LA NORTEAMERICANA. EN JAPÓN, KIRBY SIEMPRE ESTÁ FELIZ, RADIANTE Y BRILLOSO, PERO CUANDO LLEGA A ESTADOS UNIDOS SE VUELVE UNA FURIA. THIS IS NOT DREAM LAND ANYMORE.



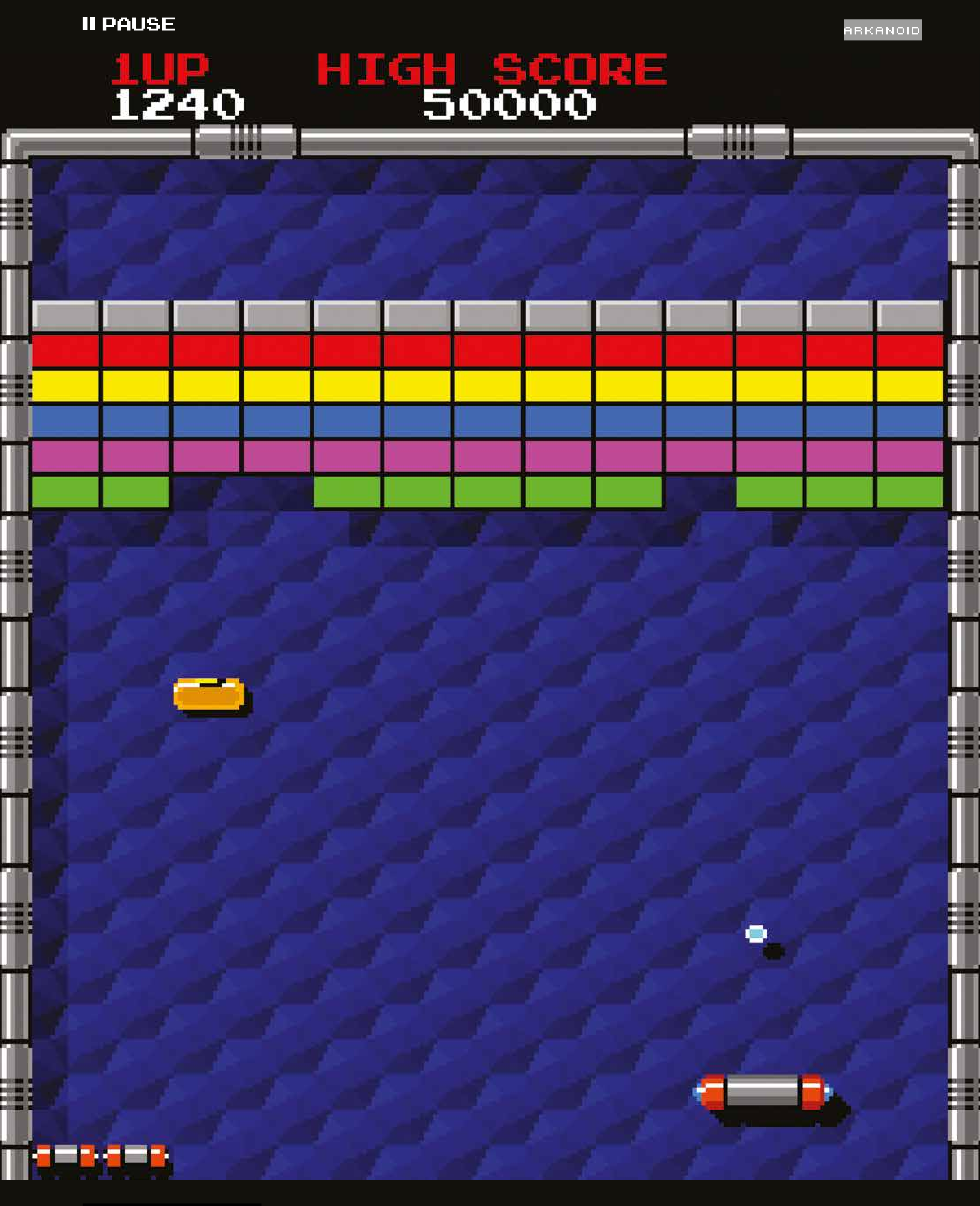
MEMOTEST: para una entrevista de 1993, todo el equipo de desarrollo dibujó a Kirby a mano alzada.



EN TU CARA: la danza de la victoria, por primera vez en color, en *Kirby's Adventure*.







ARCADE · TAITO · 1986

Se dice que la gente de Taito puso en una misma ecuación la fórmula del *Pong* con la del *Space Invaders*, y que de esa mezcla nació el *Arkanoid*. Tan simple como adictivo, este hitazo de los arcades se convirtió en el deleite de los fichineros que ponían el grito en el cielo cuando no llegaban a tocar la pelotita con esa barra que solamente podía moverse de un costado al otro. Después llegó a los hogares, donde no había teclado o joystick que se bancara tantas horas de pulgares on fire. Décadas más tarde, sigue siendo un imbatible de aquellos. No importa el lugar o la experiencia, esa pelotita siempre nos va a hacer la vida un poquito más jodida, ¡brick by brick!

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



_NIBBLER (1982). _FANTASY (1981). _PIONEER BALOON (1982). _VANGUARD (1981). _EYES (1982). _MR. TNT (1983). _MS. PAC-MAN TWIN (1992-1993). _ANTEATER (1982).

BITKIT FPGA: LA REVANCHA DE LOS VERTICALES

Desde EE. UU. nos llega una placa arcade de 8 bit que recupera la jugabilidad y precisión correcta de los videos clásicos de los 80 de orientación vertical.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Como varios purretes de la época, Aaron jugaba con su Atari 2600 y, más allá de la diversión en la comodidad de casa, el verdadero flechazo con los videojuegos a fichas llegaría un viernes por la noche. Era a principios de los 80, el finde estaba asomando y junto con su familia salieron para cenar unas pizzas y pasarla bien.

El oriundo de Colorado no tardó en darse cuenta de que las mesas del patio de comidas del shopping estaban decoradas como otra *mesita* que tenía una rara TV acostada, rodeada de bebidas y palancas para jugar de cada lado. Se acercó a pispear y fue amor a primera vista: *Pac-Man* en formato *cocktail*. El sonido y la imagen se diferenciaban bastante del port de 2600 que ya merodeaba por los hogares en aquel entonces, por lo que no tardó en deslizar las monedas de 25 centavos de dólar que se iban en cada jugada.

Los años maravillosos

La pubertad de Aaron estuvo marcada por los videojuegos. Clásicos en formato TV vertical como Ms. *Pac-Man* y *Galaga* se transformaron en sus favoritos; con juegos fáciles de aprender pero difíciles de dominar, los arcades de los 80 se la pasaban levantando fichas producto de la dificultad endiablada que poseían (y poseen) más el manqueo clásico de cualquier player: era frecuente perder y dejar el lugar a otro para observar y aprender e intentar, la próxima, tomar revancha contra ese videojuego.

A mediados de los 90, Aaron se recibió en Ciencias de la Computación y comenzó a trabajar como desarrollador web, vocación que mantiene hoy en día. Llevando la programación en la sangre y la gran pasión por los arcades de los 80 y la electrónica, en 2012 fundó su empresa, CraftyMech, y su primera creación fue un generador de *scanlines* para monitores VGA, llamado mini-SLG, y el TPG (Test Pattern Generator), un aparatito para evaluar y corregir colores y geometrías en los monitores de tubo convencionales.

Verticales bien parados

Cansado de la oferta asiática para jugar juegos clásicos verticales emulados, Aaron encaró su propio proyecto: crear una placa arcade JAMMA. La llamó BitKit, una PCB simple y de sistema cerrado que puede correr el juego *Nibbler* (Rock-Ola, 1982), combinación entre el *Snake* de Nokia y el *Pac-Man*, ya que había conseguido los planos esquemáticos correctos para lograrlo.

▪ POTE DE VOLUMEN PARA DARLE ROSCA AL ANTEATER

▪ JUMPER-SYNC+SYNC PARA ADAPTAR TU TUBO AL SISTEMA

▪ CHIP FPGA EFINIX TRION T20 GENERADOR DE LA MAGIA

▪ PEINE JAMMA PARA TU ARCADE VERTICAL

▪ MÓDULO SDRAM

▪ MÓDULO BLUETOOTH Y LED DE ACTIVIDAD

_CALIBRATE EL TUBO. CraftyMech TPG (Test pattern Generator)

_GENERADOR DE SCANLINES. CraftyMech mini-SLG.

En ese momento se hace un planteo serio: intentar recrear el hardware del juego original a través de la tecnología FPGA (field-programmable gate array), un chip que permite programar compuertas lógicas y configurar la circuitería para que responda exactamente como el juego original, dejando atrás la emulación por software como MAME, que arrastra latencias en la respuesta del joystick y finas imprecisiones en un juego tan frenético como es esa viborita en el laberinto.

Luego de un trabajo duro y 7 prototipos distintos, no solo logró implementar el *Nibbler*, sino que terminó validando que el hardware original de ese juego, llamado SNK ROCKOLA HW., era utilizado en otros juegos clásicos, de orientación vertical pero con ciertas variantes, como *Fantasy* (1981), *Pioneer Balloon* (1982), *Satan Of Saturn/Zarzon* (1981) y el más conocido de esta tanda, *Vanguard* (1981). Con esta implementación, nació el primer core del sistema, SNK Core, y dichos juegos fueron agregados a la oferta del prototipo final antes de salir a producción y comenzar a venderse.

Desde el aspecto legal, la movida estaba cubierta: BitKit integra solo ▶▶

_FROGGER (1981). _SCRAMBLE (1981). _SUPER COBRA (1981). _GALAGA (1981). _DIG DUG (1982). _GATSBEE (1984). _LOST TOMB (1982). _PAC-MAN PLUS (1982).



BURGERTIME (1982).

JR. PAC-MAN (1983).

MOTOS (1985).

PIRANHA (1981).

MAPPY (1983).

la recreación de hardware y no la rom, que sí es de propiedad intelectual. Al ser un producto de uso doméstico y no comercial, es el comprador el que debe buscar sus jueguitos comprimidos en .zip de algún romset viejito, copiarlos a la placa, encender el arcade y salir jugando a la primera.

Calentá que debutás

A fines de 2017 y con un precio inicial de 220 verdes, BitKit debutó en EE. UU. con el SNK Core y esos 5 juegos. La primera remesa de 100 plaquetas se fabricó en el clásico color verde loro, midiendo unos 12 x 10 cm (el ancho del peine JAMMA), empleó el chip FPGA Xilinx Spartan-6 LX9 como cerebro de la bestia, 512 k SDRAM, 256 colores de salida y escasos 4 Mb de espacio interno, más que suficiente para varios vicios ochenteros verticales de la época.

La evolución del proyecto logró popularidad dentro de la escena arcade yanqui y Aaron fue por el superclásico: recrear el hardware de la placa de *Pac-Man* (1980). Así apareció el Pac Core. Con ello, se agregaban los juegos *Eyes* (1982), *Mr. TNT* (1983) y *Eggor* (1983), diversión asegurada con una palanca a 4 direcciones y, como mucho, un botón de disparo.

Meses después, Aaron volvió a golpear el sentir arcade y sumó en el Pac Core a *Ms. Pac-Man* (1982) y *Ms. Pac-Man Twin* (SUSILU, 1992-1993), las gemelas comecocos más alucinantes de los videos de barrio en nuestro país. En palabras textuales de él, nos dice: "*Ms. Pac-Man Twin* no era conocida en EE. UU. Un usuario de BitKit compró la placa de la época y me la cedió para poder desencriptar el cifrado de la placa secundaria, la que contenía el hack, que conectaba con la placa principal de *Pac-Man*. Cuando alcanzo el 75% del dumpeo, me entero de que alguien más se adelantó al trabajo (Mirko Buffoni y Roberto Fresca, véase *Replay* #31) y terminó publicándose en MAME. Este juego es particularmente bueno y se ha vuelto popular desde que recreé su hardware en BitKit. Modifiqué el sistema para poder setear la opción cocktail y jugar en cooperativo/competitivo enfrentados con otro jugador en una misma mesita y hacerlo único".

Ya totalmente en llamas como Dj Capo Ferraro, Aaron implementó el Scramble/Galaxian Core, ampliando el catálogo en BitKit con el ruidoso pero magnífico *Anteater* (1982), *Frogger* (1981), *Scramble* (1981), *Super Cobra* (1981) y otros clásicos de Stern y Konami como *Turtles* (1981), *Amidar* (1982) y *The End* (1980).

Al tiempo, implementó el Galaga Core, sumando dos clásicos conocidos del Family: *Dig Dug* (1982) y *Galaga* (1981), pero en sus versiones arcade verticales. Los slots internos de la placa se completaron con otro sistema recreado, el Super Pac Core, con tres clásicos de Namco: *Super Pac-Man* (1982), *Pac & Pal* (1983) y *Pac-Man & Chomp Chomp* (1983). El último que se sumó es el ratón cobani más conocido en los 8 bits: *Mappy* (1983).

Ya apretado por el storage interno de BitKit, a mediados de 2021 y en vísperas de la Navidad en EE. UU., Mr. Reid tomó un pequeño lote de placas nuevas y les mejoró la capacidad interna, logrando mejorar de 32 a 64 juegos y sumando los 7 cores en una misma placa. Esta jodita costó US$40 e incluía la actualización de BIOS y firmware.



LOS PROTOTIPOS DE AARON.

SE VA LA PRIMERA. BitKit 1 con interface USB.

SE VA LA SEGUNDA. BitKit 2 con interface Bluetooth y más memoria.

BITKIT-MACHINE. Póster bien Kraftwerk para tu cueva gamer.



INTERFACE BITKIT. Así es el menú.

Entretiempo para cambios

Las piernas frescas llegaron a BitKit, se reemplazó la conexión USB por Bluetooth, el espacio se amplió hasta 64 juegos y se fabricó en color verde y rojo. Al discontinuarse el chip FPGA de Xilinx, finalizó su fabricación y colgó los botines a finales de 2021, dejando una huella imborrable. A pesar de jugar en *senior*, BitKit sigue actualizándose con nuevos juegos, cores y arreglos de sonido, corrigiendo lo que no hacen en MAME, llevando la experiencia de sus juegos a una réplica extremadamente cercana a la de los juegos originales.

Segundo tiempo: BitKit 2

Luego de la gran expectativa en la comunidad BitKitera, en mayo de 2022 BitKit 2 salió a la venta, a US$179. Con un precioso color blanco, esta nueva entrega mantiene su conectividad Bluetooth, pero mejora exponencialmente su hardware: suma el potente chip FPGA Efinix Trion T20, 2,5 más rápido que su predecesor, 4 Mb de SDRAM, cuadruplica su espacio interno pasando de 8 a 32 Mb y genera hasta 4096 colores en pantalla, para que la quemada de pestañas y las patadas a tu mueble Zapata valgan la pena.

Con más cores por llegar en el futuro, BitKit 2 puede ejecutar juegos que BitKit no podrá: *Tower of Druaga* (1984), *Dig Dug 2* (1985), *Motos* (1985), *Mars* (1981), *Calipso* (1982) y el complicadísimo *Lost Tomb* (1982). Otros clásicos como *Grobda* (1984), spin-off de *Xevious* (1982), y el picante *Burgertime* (1982) se sumarán a la brevedad junto con otras joyas ochenteras que el redactor de la nota se reserva, como un secreto de Estado, a pedido de Don Aaron.



EL HOMBRE RÉCORD. James Dinndorf jugando a *Eyes*.

FELIZ, FELIZ EN TU DÍA. Tim McVey y su récord en *Nibbler*.

"If somebody snuck into my home, installed this board, and set it to boot to Nibbler, I would never have noticed the difference."
– Tim McVey

ENTRADERA GAMER. Tim McVey no diferencia la placa original de *Nibbler* vs. BitKit.

¡MIREN! ¡SIN MANOS! Interface online con los récords de BitKit de los jugadores alrededor del mundo.

"MS. PAC-MAN TWIN ES PARTICULARMENTE BUENO Y SE HA VUELTO POPULAR DESDE QUE RECREÉ SU HARDWARE EN BITKIT".

Por qué BitKit

Esta placa es única en su especie por varios motivos: desde el cliente BitKit Manager (PC/Mac) se concentra la administración para actualizar el BIOS, firmware y el copiado de roms, de manera sencilla e intuitiva. Las actualizaciones mensuales suman nuevos juegos y correcciones, que enriquecen y ponen en valor la verdadera jugabilidad arcade en monitores verticales, trayendo la experiencia de juegos de hace 40 años con la fidelidad y frescura que los sistemas tradicionales de emulación no traen.

BitKit cuenta con hacks exclusivos llamados *Remixes*, como *Scramble Remix*, *Eyes'99* y el grandísimo *Ms. Pac-Man Plus*, que copia las dinámicas y elevada dificultad del clásico *Pac-Man Plus* (1982). Solo para muñecas picantes.

El *Eyes'99* está modificado para que el puntaje máximo llegue hasta 99 millones en vez de los 990.990 que posee el juego originalmente. Este hack, exclusivo de BitKit, se diseñó para el actual campeón mundial de este juego, James Dinndorf, quien logró la friolera de 26.627.190 puntos. Un zarpado.

El nivel de precisión de BitKit es tal que hasta Tim McVey, famoso en 1984 por ser el primer mortal en llegar a los mil millones de puntos en *Nibbler*, dijo: "Si alguien se mete en mi casa, instala esta placa y la configura para que arranque en *Nibbler*, nunca notaría la diferencia de la placa original".

El récord de Tim tomó tanta popularidad desde aquel entonces que hasta se filmó un documental: *Man vs Snake: The Long and Twisted Tale of Nibbler* (2015-2016), disponible en su tracker y cliente torrent de confianza.

Esencia arcade: los high scores

BitKit implementó un sistema dedicado para el grabado de los puntajes en los juegos: solo perderá los récords si reseteamos los valores a fábrica o si la estrellamos contra una pared. Por más que se borren los juegos, se modifique un juego original por un hack o te la lleves desconectada en el morral de *Dragon Ball* a la casa de tus amigos, cuando la vuelvas a conectar a un arcade vertical tu destreza o el historial de tus manqueadas estará ahí, hablándote en voz baja, para que mandes ficha y te superes (o superen) el récord en pantalla. Si un amigo o pariente que no te bancás mucho pasó tu buen puntaje y quedaste calenchu, no te queda otra que practicar y superarlo si querés anotar tus iniciales arriba de todo. Cortita y al pie.

Esto no queda ahí, ya que, a través de BitKit Manager o bien por la app BitKit (Android/iOS), se pueden sincronizar tus scores y progresos en la base de datos online de CraftyMech, para comparar tu perfil con los de otros poseedores de BitKit y morderte los labios con algunos puntajes, dignos de extraterrestres, que te mandarán a las duchas.

Verticales never die

Ya sea en un 4K con bezels a los costados, en el celu o un Raspberry Pi emulado o recreado en BitKit, los arcades verticales siguen vivos. Brindando miles de horas de diversión en partidas interminables, ninguna partida es igual y la tensión y la competencia de superar ese récord se transmiten de ficha en ficha. BitKit es un proyecto que pone en valor esa jugabilidad clásica con gran proyección para seguir disfrutando del futuro del pasado.



LA JOYA NACIONAL. *Ms. Pac-Man Twin* dentro del mueble de *Eyes* de Aaron.



GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Cuarta entrega y siguen apareciendo cosas interesantes. Las de Enjoy, Argarañaz y Ana María, cada una con sus características particulares, signos de varios factores y no casualidades. A disfrutar.



FINAL FIGHT AUTOR X — 0024>XXX011XFF-FD

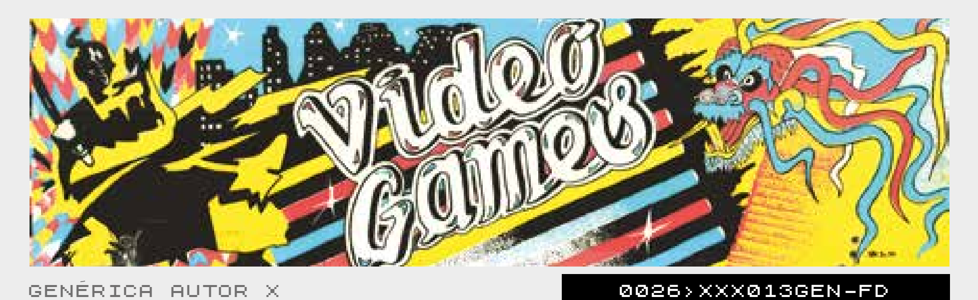
FINAL FIGHT: MENOS MODERNA QUE LA ORIGINAL, PERO IGUAL DE POTENTE. LA MARQUESINA DEL *FINAL FIGHT* INCLUYE UN POLI QUE BIEN PODRÍA SER DE LA BONAERENSE. NÓTESE EL DESDÉN EN EL TRAZO, QUIZÁS DEBIDO A LA VELOCIDAD DEL TRABAJO, SEGURAMENTE PEDIDO POR EL EXPLOTADOR ARGARAÑAZ. PUEDEN SER TRAZOS DE ANA MARÍA, PERO NO CON EL AMOR REALIZADO LUEGO PARA SU EMPRENDIMIENTO PERSONAL. NO TENEMOS EL DATO CHEQUEADO, PERO TAMPOCO DUDAS.



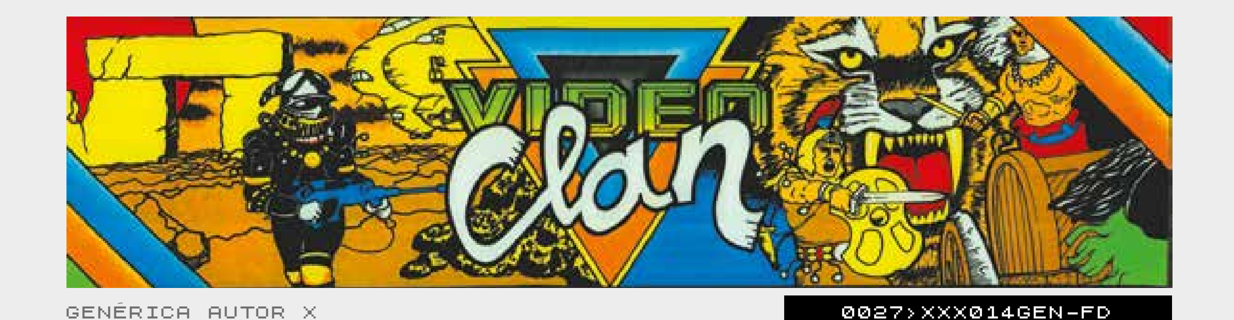
MS. PAC-MAN AUTOR X — 0025>XXX012MPM-FD

MS. PAC-MAN: UN CLÁSICO DE ENJOY. HACERLAS LO MÁS IDÉNTICAS A LAS VERSIONES ORIGINALES, Y EN ESTA SOLO UN DISEÑADOR SE DARÍA CUENTA.

GENÉRICAS: ESTAS HERMOSURAS NO TIENEN FIRMA. MUY SIMILARES AL ARTE DE ANA MARÍA, PERO CON UN NÚMERO DE TELÉFONO DIFERENTE EN EL CASO DE LA DERECHA. NO PODEMOS CONFIRMAR AUTOR, PERO SÍ DISFRUTARLAS.

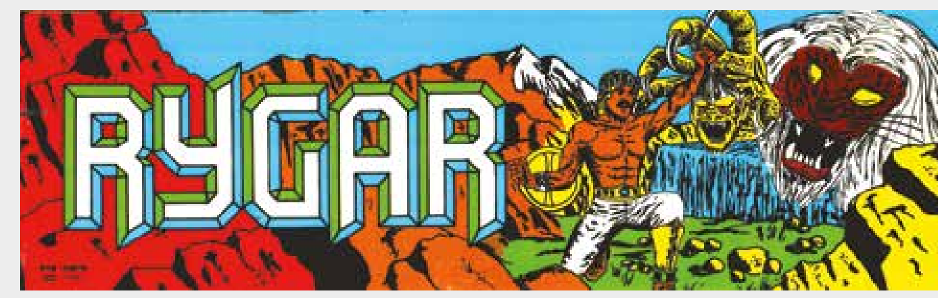


GENÉRICA AUTOR X — 0026>XXX013GEN-FD



GENÉRICA AUTOR X — 0027>XXX014GEN-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR



ANA MARÍA RYGAR — 0028>ANA014RYG-FD

TIPOGRAFÍA: ANA TENÍA EL OJO DIFERENCIAL DE UNA DISEÑADORA, POR LO QUE TIPOGRÁFICAMENTE SUS TRABAJOS ERAN MUY INTERESANTES. A ESO LE AÑADÍA DESDE SU TRAZO UN TOQUE MÁS ARTÍSTICO QUE LAS ORIGINALES. GOL.



ANA MARÍA CAPITÁN AMÉRICA — 0029>ANA015CAM-FD

MEJOR: MUCHO MÁS INTERESANTE QUE LA ORIGINAL DESDE EL ASPECTO LÚDICO. ANA LES SUMA TANTA ACCIÓN A SUS TRABAJOS QUE NOS DAN GANAS DE METERLES FICHA DE UNA.



ANA MARÍA TURTLES — 00301>ANA016TMN-FD

EXPLOSIÓN: TODAS ESTAS MARQUESINAS JUNTAS, ILUMINADAS, CON EL SONIDO DE LOS JUEGUITOS EN EL SALÓN, SON ALGO QUE NOS DEBEMOS VOLVER A VER. LA ORIGINAL APESTA DE UNA MANERA QUE NO SE ENTIENDE. ESTA ES UNA BOMBA.



ANA MARÍA DRAGON NINJA — 0031>ANA017DRN-FD

SIEMPRE MÁS: SÍ, QUIZÁS PUESTAS EN LOS ARCADES SEAN MÁS RUIDOSAS QUE LAS ORIGINALES, PERO EL COLOR QUE LES APORTAN TODOS LOS DETALLES QUE ANA LES AGREGABA LAS HACEN INDISCUTIBLEMENTE MÁS BELLAS PARA VER.



ANA MARÍA SNOW BROS — 0032>ANA018SNB-FD

100% ORIGINAL: NO PORQUE HAYA HECHO UNA RÉPLICA SINO POR TODO LO CONTRARIO. O NO TUVO REFERENCIA O NO LE GUSTÓ LO QUE ESTABA HECHO, PERO ACÁ ANA SE TOMÓ TODAS LAS LICENCIAS Y CAMBIÓ ABSOLUTAMENTE TODO EL DISEÑO.



GUERRA DE CONSOLAS... ¡Y DE DESARROLLADORES!

Un gusano carismático y un gorila en ascenso se fajan a puros megabits.

POR GBOT



Muchas veces hablamos de la guerra de las consolas, ese invento del mercado a través del que quieren que apostemos a una marca en lugar de a otra. Sabemos (espero) que eso es una gansada, que lo importante es jugar los juegos que se nos cante en la consola que se nos cante sin rendirle cuentas a nadie. Ahora bien, como era de esperarse, hubo otras guerras de las que no tenemos tantas pruebas: estudios enojados con otros estudios, programadores dispuestos a irse a las manos y mucho más. Sin embargo, cada tanto pasa que la pica que existe entre dos desarrolladores trasciende los mensajes y los insultos y llega hasta los videojuegos. Ese fue el caso de Shiny, creadores del *Earthworm Jim*, y Rare, padres, entre otras cosas, del *Donkey Kong Country*.

La guerra entre el gusano de Shiny y el gorila de Rare es de largo aliento. Según se comenta, había pica entre los desarrolladores desde la salida del primer *Earthworm Jim* y del *Donkey Kong Country*, ambos publicados en 1994, con un par de meses de diferencia. Según Shiny, el juego del simio de Rare había opacado el primer juego del gusano y había arruinado sus campañas de marketing y sus ventas. Calientes, no tuvieron mejor idea que aprovechar el lanzamiento del *Earthworm Jim: Special Edition* (PC y Sega CD, 1995) para pegarle un palo a Rare a la manera de Shiny. Además de mejorar la música, agregar niveles, animaciones y sumar finales alternativos, el *Earthworm Jim: Special Edition* tiene un par de trucos para cambiarle la cabeza a Jim. Para ingresarlos, es cuestión de pausar el juego e ingresar los códigos. ¿Querés ver a Jim con afro? Pausá el juego e ingresá B, A, A, A, A, A, B, C. ¿Un afro rojo? C, A, A, A, A, A, B, C. ¿Lo querés con antenas? B, C, A, A, A, A , B, C. ¿Y con anteojos y bigote a lo Groucho Marx? ? A, A, A, A, A, A, B, C.

LA GUERRA ENTRE EL GUSANO DE SHINY Y EL GORILA DE RARE ES DE LARGO ALIENTO.

Acá es donde viene lo que nos convoca: si pausamos el juego e ingresamos abajo + C, B, A, A, A, A, B, C, B, A, A, A, A, A, B, C, la cabeza de Jim se va a convertir en la de Donkey Kong, con una flecha atravesándola.

Pero en una guerra hay dos bandos y Rare no se iba a quedar de brazos cruzados. ¿Qué hizo? No, no le hizo un juicio a Shiny (cosa que Nintendo no hubiera duda en hacer). En su lugar, aprovechó el lanzamiento del *Donkey Kong Country 2* para devolverles el favor con la misma moneda: en el Rincón de los héroes de los videojuegos de Cranky Kong, se ve un tacho con la inscripción “No hopers” (“los que no van a tener éxito”, digamos). ¿Qué metió Rare en el tacho? La pistola de Earthworm Jim... y, claro, las zapatillas de Sonic. Porque si iban a pegar, ¿por qué no pegarle también al erizo de la competencia?

